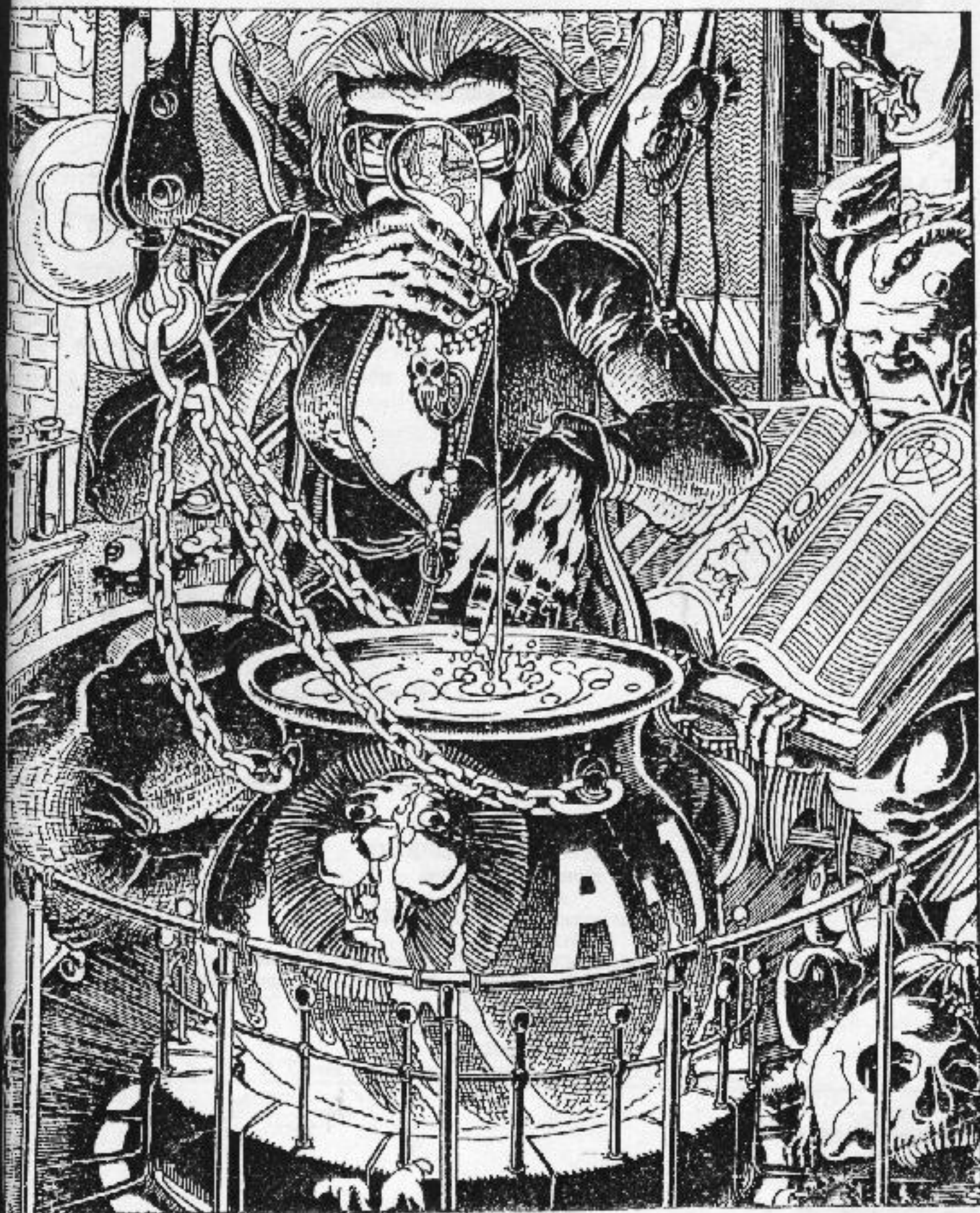


A TRAVES DEL ESPEJO

Núm.

8

FANZINE ESPECIALIZADO EN JUEGOS DE AVENTURAS AÑO 1 NÚM 8



A TRAVÉS DEL ESPEJO

-FANZINE ESPECIALIZADO EN JUEGOS DE AVENTURA Y ROL-

Año: I. Núm:8 -Septiembre de 1991- 250 Ptas.

(Internacional)
(325 Ptas)

SUMARIO

- | | |
|--|---|
| 4 EDITORIAL. | 38 COMO MAPEAR UNA AVENTURA Y
NO PERDERSE EN EL INTENTO (I). |
| 6 NOTICIAS. | |
| 10 ROL.
<i>(Rune Quest.)</i> | 40 ENTREVISTA.
<i>(3PSOFT.)</i> |
| 15 PROGRAMACIÓN EN EL PAW.
<i>(Mejoras en la rutina de
movimiento de PSIs.)</i> | 43 CRÍTICA.
<i>(Sir Sigfrid.)</i> |
| 18 ROL SCANNER (I).
<i>(Bard's Tale.)</i> | 45 NUEVAS FORMAS DE PROGRAMAR
AVENTURAS (II). |
| 26 CRÍTICA.
<i>(King Quest V.)</i> | 50 SUSCRIPCIONES. |
| 30 INFORME.
<i>(Los juegos por correo.)</i> | |
| 34 PARSERS.
<i>(The Adventure Game Toolkit.)</i> | |

EDITOR

Jorge Fuertes Alfranca.

DISEÑO Y MAQUETACIÓN

José Enrique García.

PORTADA

Juan Román Cano Santacruz.

COLABORADORES

Juan Manuel Martín Castillo, Carlos Sisí Cavia, Julián Mirallas Longares
Angel Fernández García, Juan Antonio Rodríguez Artamendi, Cayetano Núñez y Alfonso García.

DIBUJOS

Pablo Jordi Atienza y Alberto R. Cuesta.

DIRECCIÓN

A Través del Espejo C/Órgano, 3, 1. 3. 50001 Zaragoza

EDITORIAL

H

ola de nuevo, incansables aventureros. ¿Qué?, ¿se os ha hecho muy larga la espera?. A mi también (han sido dos meses sin fanzine), pero me he consolado pensando que en el resto de los fanzines ha pasado lo mismo y sin vacaciones ni problemas coyunturales de por medio.

Bien, espero que sepáis apreciar este fanzine en lo que vale, nos ha costado muchos esfuerzos (no es broma). Tanto el editor, como el maquetador, el dibujante y todos los colaboradores hemos sufrido dos meses de intenso trabajo. Tenemos nuevas secciones, como las de rol informatizado y la de mapeados, por ejemplo, e incluso contamos con nuevos colaboradores que poco a poco se van uniendo a nuestras filas. Valga esto de ejemplo para el que nunca se ha dignado a enviarnos una carta.

No se si sabréis que yo suelo escribir con bastante antelación, esto viene al caso, ya que todavía no se si será este el fanzine que saldrá por imprenta o si todavía lo vamos a hacer mediante fotocopias. En cualquier caso, ya conocéis la calidad de nuestras fotocopias y estoy seguro de que, impreso o fotocopiado, va ha quedar inmejorable. La maquetación, es una de las cosas que más os va a llamar la atención de este número, y es que la fórmula Ricky+Amiga+programas de autoedición da sus resultados. Las habituales 40 páginas, van a ser, a partir de ahora, una cantidad ridícula siempre y cuando tengamos material suficiente para publicar. No me cansaré de decir que esto es cosa vuestra.

Espero que en este número apreciéis ya un considerable aumento del contenido y una mayor diversificación de los temas y ordenadores tratados que intentaremos mantener a toda costa.

Tengo un par de noticias que daros, la primera es referente a los módulos. A algunos de vosotros os alegrará saber que tenemos un nuevo tipo de anuncio comercial de bajo coste. El tamaño es

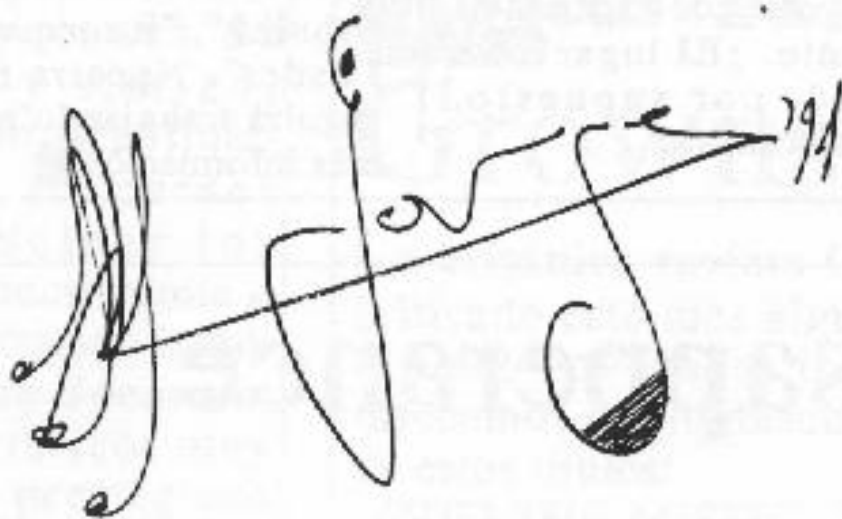
aproximadamente 1/8 de página y el precio es de 300 ptas (ponéos en contacto con el editor para más información.)

La otra noticia se refiere a la distribución de los programas de Wazertown Works que correrá a partir de ahora por cuenta de STORE SOFTWARE, filial de A Través del Espejo. Los beneficios que pudieran obtenerse por parte de esta filial revertirán directamente en beneficio del fanzine. Por otra parte esto deja a Carlos Sisí las manos libres para dedicarse a lo que más le gusta, programar. Seguiré informando.

La dedicatoria de este mes es para "JON" (Juan Manuel Martín Castillo) que se merece todo y más y es una de las personas que nos a apoyado desde el principio, y es un magnífico escritor. Gracias Jon.

Espero vuestras opiniones sobre el fanzine. Las felicitaciones por el nuevo formato, a nombre de Enrique. Los cheques al mío.

Hasta pronto. ■

A stylized, handwritten signature in black ink. It features a large, looped initial 'C' on the left, followed by a series of fluid, connected strokes that form the rest of the name. The signature is written diagonally across the page.

N*O*T*I*C*I*A*S

Zaragonoticias.

En esta bella "Ciudad Inmortal" no deja de bullir la actividad. DRAGON'S SCHOOL y ASPECTO 0 (clubs de rol de la Universidad y Magisterio respectivamente) organizan unas jornadas de rol en vivo los días del 28 al 31 de octubre.

Parece ser que se convocan dos competiciones de rol en vivo, la primera será de iniciación y la segunda para gente con experiencia principalmente. ¿El lugar?. La Universidad, por supuesto. Seguiremos informando.

Otro acto relacionado con el rol y la simulación va a tener lugar en nuestra ciudad. Los días 1, 2, y 3 de noviembre en el "Centro Cívico Delicias". Tendrán lugar las CON'91, jornadas de rol, estrategia y simulación organizadas por AZARES (asociación que comprende a todos los clubs de Zaragoza). En principio habrá torneos de "La Llamada de Cthulhu", "Runequest" y "Squad Leader". Nuestra red de espías seguirá trabajando para conseguir más información. ■

Disapperance.

Jon, uno de nuestros más files colaboradores, está dando los últimos retoques a su última creación: Disapperance.

En esta ocasión se trata de una aventura de corte espacial y por lo que hemos podido ver, los gráficos son francamente buenos.

En un breve espacio se pondrá a la venta de la mano de la recién creada Store Software.

The Famous Five.

The Famous Five on A Treasure Island, programa de la inglesa Enigma Variations ha saltado a los primeros puestos de las revistas de ese país. Hemos tenido ocasión de ver las versiones de Spectrum y Amiga, comprobando la calidad de ambas. El parser permite teclear los comandos directamente o a través del cómodo ratón. La versión de Spectrum tiene unos gráficos muy buenos y la prestigiosa revista "Sinclair User" le ha dado, tras una excelente crítica, una puntuación del 80%. ■

Probe.

El 15 de Septiembre, el famoso fanzine Probe, dirigido por Mandi Rodrigues, dará una convención en el hotel Strathallen de Birmingham, en la que se hablará largo y tendido sobre todo lo relacionado con el mundo de la aventura, y se presentará a Sandra Sharkey, editora adjunta. ■

Más Home Grown.

La británica revista CRASH ha criticado este mes algunas de las últimas novedades inglesas. Os ofrecemos a continuación una lista de estos títulos:

-INTO THE MISTIC, 2.95 libras, CRASH 78%. River Software. 44 Hyde Place, Aylesham, Canterbury, Kent CT3 3AL

(CONTINUA...)

N*O*T*I*C*I*A*S

(CONTINUACIÓN)

- THE LAMBERLEY MYSTERY**, Tres partes, 2.99 libras, CRASH 73%. Zenobi Software. 26 Spotland Tops. Cutgate, Rochdale, Lancs OL12 7NX
- THE GOLDE SWORD OF BHAKHOR**, 2.99 libras, CRASH 76%. Zenobi Software.
- ONE OF WOMBATS IS MISSING** (Mike Gerrard), 2.49 libras, CRASH 61%. Zenobi Software. ■

Future Wars

Delphine, una compañía no muy conocida en nuestro país acaba de sacar "Future Wars", una videoaventura que ya hace algún tiempo que salió en el mercado inglés.

¿Qué cuál es su argumento? pues bien, una extraña raza de otra galaxia a invadido el planeta tierra y como es lógico, intentarán exterminar por todos los medios a toda la civilización, para ello colocarán explosivos termonucleares en cada una de las épocas.

Future Wars cuenta con unos gráficos realmente buenos, con una sensación de profundidad y unas animaciones dignas de mención.

Esperaremos ansiosos su distribución en España que dicho sea de paso, lo van a traducir al castellano. ■





Wazertown Works



Vuelven los
creadores de "El
Ojo del Dragón".
¿Quién si no podría
abrirte un agujero
hasta el infierno
para ofrecerte la
aventura más
excitante de los
últimos 1000
años...?

-JOHNNIE VERSO-

SPECTRUM CASSETTE: 450 ptas

SPECTRUM DISK: 900 ptas.

*JOHNNIE VERSO+EL OJO DEL DRAGÓN: 600 ptas
(sólo cinta).*

STORE SOFTWARE
C/Órgano, 3 -1o 3a.
50001 Zaragoza



-Sólo 128-

Rune Quest.

Habían conseguido su objetivo. Brian de Bois Gilbert era prisionero y ya no era el prefecto de la abadía Templaria. Un compañero del grupo (templario también) había tomado el poder en esta y desde una especie de camilla dirigía el juicio. El templario al mando era robusto, curtido por mil batallas e incontables noches de oración esperando encontrar el camino correcto en un mundo donde no hay ni blanco ni negro, sólo tonos de grises. Sin embargo la figura que presidía el juicio había sufrido un intento de asesinato y a duras penas lograba mantenerse

consciente y mantener la dignidad.

Con el pecho enrojecido por la sangre derramada y con un gesto de dolor infinito se levantó y anunció:

-Por las pruebas presentadas en vuestra contra y de acuerdo a este tribunal,... ¡¡se os condena a la horca!!.

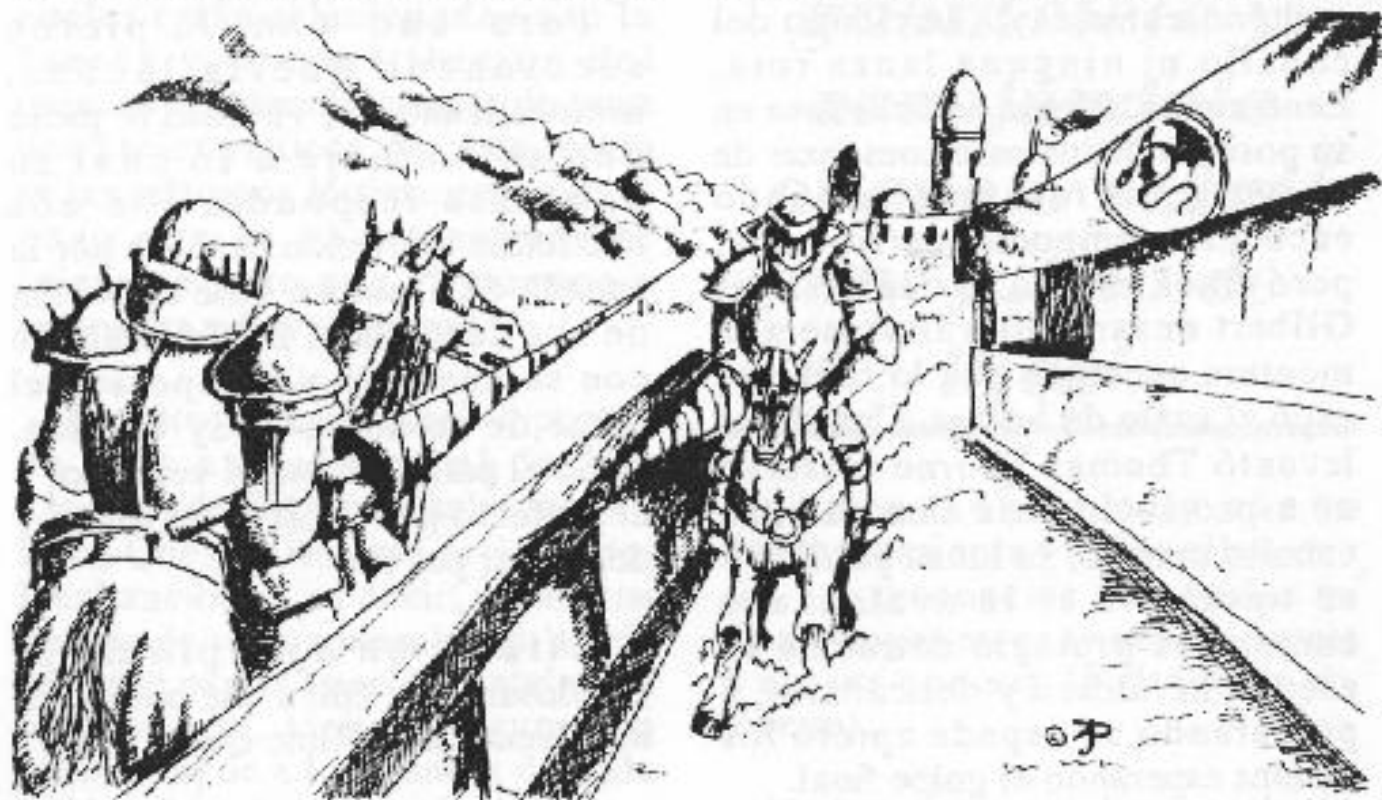
Pronto empezaron los preparativos para la ejecución, los cuales estuvieron listos a los dos días. Dos días, poco tiempo en verdad, pero muchas cosas podían acontecer en dos días en la Inglaterra de Juan "Sin Tierra" y Robin Hood.

No obstante nada ocurrió, (como es normal) hasta el segundo día.

es normal) hasta el segundo día. Una escolta armada acompañaba a Brian de Bois Gilbert a su muerte, pero este con la cabeza bien ergida se quitó un guantelete y arrojándolo al suelo exigió un "juicio de Dios".

La parálisis se apoderó del patio de la fortificación, había reclamado

Y finalmente el tercero, Thomas Thorne, sajón desterrado de su casa y su clán, y sin embargo caballero que volvía de luchar en las Cruzadas y de ver Tierra Santa. Fue éste último el que recogió el guantelete. Se dió a los dos oponentes un caballo, armaduras,



un juicio de Dios, y según la Ley si nadie recogía el desafío sería declarado inocente, si alguien lo cogía, el combate sería a muerte, y el vencedor tendría la razón y sería libre. Tres pares de ojos miraron el guantelete tirado sobre la arena. El primero era un caballero castellano, el cual estaba de paso y se había unido al grupo. El segundo un alemán capitán de mercenarios, serviría al mejor postor o al vencedor.

Sir Gilbert eligió además una maza y Sir Thomas Thorne una espada bastarda, además de la lanza de torneo sin embolar.

Frente a frente se estudiaron mutuamente buscando un punto peor guarnecido que los demás, pasaron minutos y una vez en posición y a disposición del perfecto de la orden comenzó el combate. Este tenía marcada su cara por la preocupación, su

compañero estaba luchando contra su peor enemigo en un torneo a muerte, y si perdía no podría vengarle, con un suspiro, rogó a Dios que la verdad triunfara.

El primer encontronazo fué brutal, no obstante ninguno de los contendientes cayó derribado del caballo ni ninguna lanza rota. Lentamente, fueron colocándose en su posición listos para comenzar de nuevo, y así fué, en el segundo encuentro tampoco ocurrió nada, pero en el tercero, Brian de Bois Gilbert ensartó literalmente a la montura enemiga, con lo cual este cayó al suelo de bruces. Cuando se levantó Thomas Thorne Observó un espectáculo nada alentador, su caballo muerto, su lanza perdida y su oponente se le avalanzaba encima, se protegió detrás de su escudo heráldico y del caballo, y preparando su espada apretó los dientes esperando el golpe final.

Súbita fué su sorpresa cuando Brian de Bois fallando por poco atravesó otra vez al caballo y salió despedido a gran distancia detrás de él. Se dió la vuelta e intentó aprovechar esta ventaja, mas su oponente ya estaba en pié y preparado para la lucha.

La batalla fué sin cuartel, chispas saltaban de los impactos de las armas al golpear contra las armaduras, y sin embargo nada se aventajaba. Nada hasta que Thomas

Thorne destruyó una hombrera de la armadura, pero la lucha siguió, y quiso la fortuna que una estocada de Thomas se combinara con un fallo de Brian de Bois Gilbert produciendo la amputación de la pierna de este último.

Pero aún con la pierna seccionada quería luchar, immobilizándole, Thomas le pidió que se rindiera a lo cual su oponente respondió con una blasfemia muriendo después por la espada de Thomas. Este era el fin de sus desdichas, había acabado con su enemigo y recuperado el amor de su dama Lady Ulrrica. Todo el patio aclamó al vencedor y el prefecto pudo relajar su rostro y descansar por fin.

Esto es un ejemplo de lo fabulosamente épica que puede ser una aventura en Rune Quest.

No es un juego para principiantes en esto del rol, es medianamente complejo (aunque tú puedes utilizar todas las reglas y convertirlo en un juego complejo). Pero sobre todo destaca por su realismo, en este juego y en todo momento sabemos que porcentaje de ataque y defensa tenemos con cada arma, sin armas, en que lugar atacamos cada personaje, que posibilidades tiene de realizar correctamente una acción o de conocer un cierto dato, en una palabra, REALISMO.

A diferencia de otros juegos de rol, se establecen unas reglas que controlan y delimitan la carga que puede llevar cada personaje y como avanza, lucha, etc con ese peso, es decir, si lo hace comodamente, con ciertos problemas o con un gran esfuerzo. Para definir esto se han creado los "Puntos de Fatiga, los cuales están relacionados con la fuerza y la constitución del personaje y siendo la suma de estas dos características. De esta forma se las relaciona lógicamente con el peso que se va a transportar (siempre peso que el personaje transporta o lleva encima).

El método de obtener los puntos de vida es análogo al de "La Llamada de Cthulhu", salvo que en Rune Quest existe una división por localizaciones, es decir, para unos puntos de vida generales, p. ej. de 12, cada pierna tiene 4, el abdomen otros 4, etc, siendo la suma de todos mayor a los puntos de vida totales. Asimismo cuando se golpea o dispara, se hace a una localización y los demás se restan a los puntos de vida de esa localización, pudiendo quedarse inservible soltando lo que en ella se sostenga si se ponen los puntos de golpe de la localización a cero o amputarse si de un golpe se hace el doble de daño de los puntos de golpe de la localización. De esta forma los combates son bastante más realistas produciéndose miembros inutilizados,

***"...pero este,
con la cabeza
bien ergida se
quitó un
guantelete y
arrojándolo
al suelo exigió
un "juicio de
Dios".***

amputaciones e incluso desangramientos todos ellos con sus consecuencias (las cuales en otros juegos no se tienen en cuenta a no ser que sea la situación de muerte).

Y el mayor punto de controversia de Rune Quest es que es un "juego abierto", es decir, no tiene un entorno claramente definido como otros juegos (La Llamada de Cthulhu, Star Wars, El señor de los anillos, etc).

En estos últimos juegos se cuenta con el apoyo de un mundo ya hecho en mayor o menor medida, pero que generalmente el master conoce, y esto ayuda a decidir como actuarían los personajes no

jugadores (PNJs) de estos universos.

En Rune Quest, esto no existe, salvo Gloranta (una tierra fantástica estilo D&D) para mi gusto es un mundo más. Sin embargo, imaginad un sistema de reglas que se puede aplicar a casi cualquier época y lugar de juego con unas pocas modificaciones y tendréis Rune Quest.

Esto puede ser también un encanto ya que las aventuras pueden discurrir en épocas y universos distintos dándole mucha vida al juego.

A los que queréis un ambiente predeterminado con cada juego de rol, probad a jugar situaciones históricas (bien documentadas eso sí) y seguro que disfrutaréis como yo lo hice cuando jugué la aventura de la cual he sacado el comienzo.

Desde estas páginas he de agradecer a Francisco Inés el que me enseñara y me mostrara este juego en su genial partida, con la

cual me quedé prácticamente "colgado" de las posibilidades épicas de este juego. Un saludo Paco y gracias de nuevo.

En el próximo número seguiremos explicando Rune Quest y hablaremos de la magia de este.

ATENCIÓN:

¿Tienes alguna duda de algún juego de rol? ¿Te gustaría que se publicara algún artículo o ayuda tuya sobre algún juego de rol? Si la respuesta es positiva escribe a:

Julián Mirallas Longares
C/Asturias Nº1 1ª esc. 1º Izda, A
50010 Zaragoza

Escribiendo en el sobre "A Través del Espejo, rol".

Espero que participéis en esta, vuestra sección. ■

Julián Mirallas.

Programación en el P.A.W.

MEJORAS EN LA RUTINA DE MOVIMIENTO DE PSIs.

Seguimos con la rutina de movimiento (la 3ª ya ¿no?) con unas interesantes mejoras con respecto a las anteriores.

1. Esta rutina no es específica para un personaje como fue la anterior, sino que podréis adaptarla a vuestro gusto.

2. Pero lo más importante y revolucionario, y por lo que me siento tamañamente orgulloso, es que esta rutina tiene la capacidad de servir ella sola para todos los personajes que queráis, sólo teniendo que hacer por cada personaje unas llamadas en Procesos 2 y poco más, el increíble ahorro de memoria es descomunal.

La rutina principal, y que se ubica en las Tablas de Procesos 3 y



4 es esta:

Procesos 3

*	*	GT	158	0
		LT	158	25
		SET	152	
*	*	GT	158	24
		LT	158	50
		SET	153	
*	*	GT	158	49

LT	158	75
SET	154	

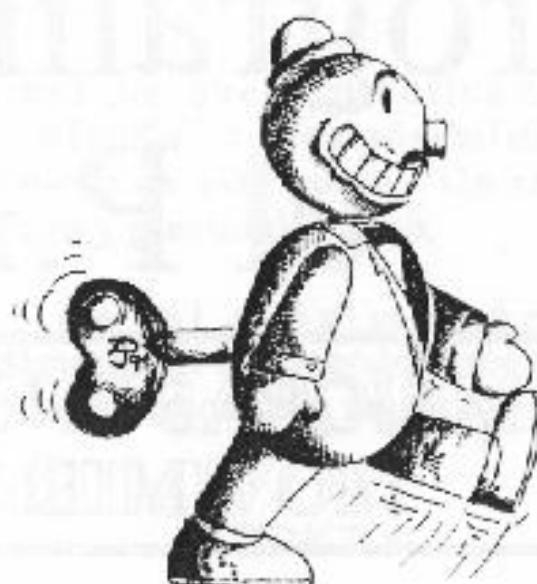
* *	GT	158	74
	LT	158	101
	SET	157	

* *	NOTZERO	152	
	COPYFF	250	100
	LET	33	2
	MOVE	100	
	ADD	100	101
	NOTZERO	100	
	SAME	250	38
	MES	0	
	MESSAGE	4	

* *	NOTZERO	153	
	COPYFF	250	100
	LET	33	3
	MOVE	100	
	ADD	100	101
	NOTZERO	100	
	SAME	250	38
	MES	0	
	MESSAGE	5	

* *	NOTZERO	154	
	COPYFF	250	100
	LET	33	4
	MOVE	100	
	ADD	100	101
	NOTZERO	100	
	SAME	250	38
	MES	0	
	MESSAGE	6	

* *	NOTZERO	157	
	COPYFF	250	100
	LET	33	13
	MOVE	100	



ADD	100	101
NOTZERO	100	
SAME	250	38
MES	0	
MESSAGE	3	

-	-	PROCESS	4
-	-	DONE	

Procesos 4

S	-	NOTZERO	152	
		LET	34	2
		MOVE	250	
		CLEAR	152	
		SAME	250	38
		MESSAGE	1	

E	-	NOTZERO	153	
		LET	34	3
		MOVE	250	
		CLEAR	153	
		SAME	250	38
		MESSAGE	1	

O	-	NOTZERO	154	
		LET	34	4
		MOVE	250	

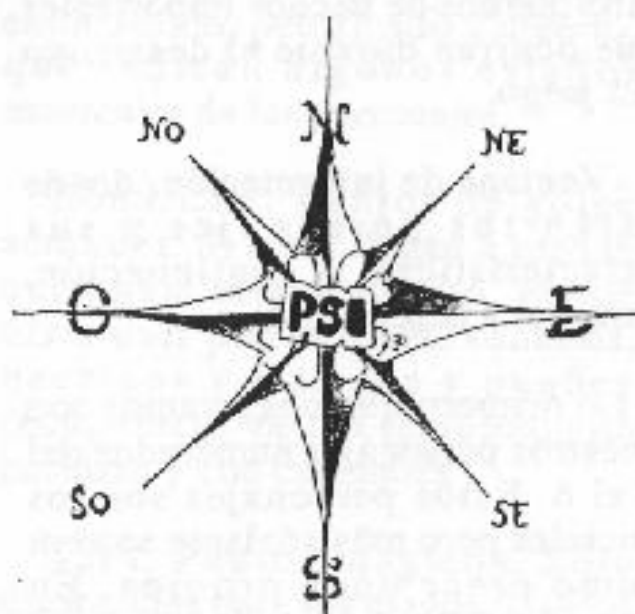
CLEAR	154	
SAME	250	38
MESSAGE	1	

N	-	NOTZERO	157	
		LET	34	13
		MOVE	250	
		CLEAR	157	
		SAME	250	38
		MESSAGE	1	

-	-	CLEAR	152	
		CLEAR	153	
		CLEAR	154	
		CLEAR	157	

Esta es la rutina principal, pero ahora os voy a explicar el proceso para crear un personaje con esta rutina.

1. Ve a objetos y (si quieres que tu aventura sea realmente profesional) crea dos objetos de la siguiente manera:



-Primer objeto: "a (nombre del personaje)"

-Segundo objeto: "Nombre del personaje"

Ahora deberás guardar dos banderas, una para la locno del PSI, y otra especial.

Llamaremos X1 al primer objeto, X2 al segundo, PSI1 a la primera bandera y PSI2 a la otra.

Ahora en Procesos 2 hacer lo siguiente:

Procesos 2

* (nom. PSI)	ZERO	PSI2	
	RANDOM	158	
	LET	51	X2
	COPYFF	PSI1	250
	PROCESS	3	

* (nom. PSI)	COPYFF	250	PSI1
--------------	--------	-----	------

-	-	COPYFO	PSI1	X1
---	---	--------	------	----

¡Ah!. Acordaros también de poner al principio del programa: LET PSI1 (Locno de comienzo).

Bueno, espero que esta rutina os sirva de algo. Abur. ■

JON.

Rol Scanner Bard's Tale.



Hola amigos, empezamos una nueva sección de rol en la que os vamos a desvelar los secretos y misterios de todos los RPG's que vayan pasando por nuestras manos, y nada mejor que iniciar esta aventura con un genial y viejo conocido de todos los "roleros": "BARD'S TALE".

Vamos al asunto, se trata de un juego de rol típico cuya pantalla de juego está dividida en tres ventanas de información:

-Ventana de gráficos (versión PC con movimiento).

-Ventana de acción, donde se llevan a cabo las acciones del grupo (lucha, hechizos, etc..) además de informarnos de hechos importantes que ocurran durante el desarrollo del juego.

-Ventana de información, donde están tus personajes y sus características. A continuación, pasamos a describirlas:

Lo primero que observamos son nuestros personajes numerados del 1 al 6. Estos personajes son los iniciales pero más adelante se verá como crear unos propios. En versión PC, sin embargo no se comienza con los personajes iniciales elegidos, aunque se

encuentran en el disco y han de ser cargados con la opción "Add members" como se verá más adelante, señalando sobre "*ATEAM".

Características iniciales.

AC: Puntos de armadura. Cuantos menos tengas más protegido estarás. Lo mínimo es "LO" que significa -10. Estos varían con el uso de objetos y/o por medio de hechizos.

Hits: Puntos de golpe máximos. Es la máxima resistencia del personaje y limita a la condición. Se incrementa cada vez que subes de nivel por medio de experiencia en la lucha. Normalmente este valor es un número, pero puede ser sustituido por PSND/POIS, OLD,POSS,NUTS,STON,DEAD que significan respectivamente envenenado, envejecido, poseído, enloquecido, petrificado y muerto, que indican algunos estados anormales de los personajes.

Cond/Cnd: Puntos de golpe actuales. Si estos llegan a cero tu personaje estará muerto. Puede disminuir por heridas, venenos, hechizos y trampas y pueden recuperarse en los templos, con hechizos y con canciones.

SpPt: Puntos mágicos. Sólo disponibles para los magos. Usados para lanzar hechizos; a mayor nivel

del hechizo, mayor gasto de puntos mágicos. Si no se poseen los puntos necesarios no se podrá lanzar. Se recuperan durante el día por tiempo en la ciudad.

Cl: Clase. Es el oficio del aventurero, y puedes elegir entre WARRIOR, PALADIN, ROGUE, HUNTER, MONK, BARD, y las clases de magos CONJURER y MAGICIAN. Esta elección es muy importante y debes de elegir con cuidado para tener un grupo equilibrado y eficaz.

THE GUILD(La guarida)

Ahora que ya estamos familiarizados con la pantalla de juego pasamos a las acciones que se pueden hacer en la guarida:

-Create character/member: Creación de personajes. Primero se ha de elegir raza. Tu personaje puede ser HUMAN, ELF, DWARF, HOBBIT, HALF-ORC o GNOME. El ordenador te dará entonces unas características aleatorias dependiendo de la raza elegida. Dichas características son:

St=Fuerza, IQ=Inteligencia, Dx=Dexterza, Cn=Constitución, Lk=Suerte.

Estas características cambiarán cuando avances de nivel o a causa de bichos indeseables. Por último debes elegir el nombre con el que

quieres que se conozca a tu personaje, y ya estará listo para unirse a la aventura.

NOTA: Los usuarios de Spectrum graban siempre grupos de aventureros, es decir, partidas, mientras que los de PC graban personajes que después se pueden seleccionar individualmente (o incluirlo como integrante de un grupo), por lo que todo lo que ocurra a un personaje quedará almacenado en el disco (p.e.: si te matan a un personaje, no podrás volver a jugar con él hasta que no lo resucites). En Spectrum bastará con cargar de nuevo la partida. La versión de Spectrum dispone de un programa adicional que te permite modificar las partidas e incluso mezclas personajes de distintos grupos.

-Remove character/member: Quitar personaje. En Spectrum teclea el nombre del personaje que quieres eliminar y lo perderás de vista para siempre. En PC simplemente teclea su número en el grupo o selecciónalo con el ratón y éste quedará en reserva en el disco para cogerlo en otra ocasión. Para hacer lo mismo que en Spectrum deberemos seleccionar Delete member y éste será borrado del disco.

-Load party: Cargar grupo. En Spectrum son partidas grabadas en cinta. En PC la opción es Add

members donde puedes cargar personajes por separado o grupos enteros (nombres con el asterisco "*").

-Save party: Salvar grupo/partida. Esta opción es automática en PC al entrar en la guarida o al morir (NUNCA reseteeis el ordenador mientras juguéis o se perderán los datos). Existe la opción pero su finalidad es la de poner un nombre al grupo que hallamos escogido para no tener que seleccionarlos siempre uno a uno.

-QUIT game/Leave game: Salir del juego.

-Exit guild/Enter the city: Entrar a la ciudad. Es el comienzo del juego, que transcurre en la ciudad de Skara Brae.

INFORMACIÓN DEL PERSONAJE

Con las teclas del 1 al 6 se puede ver la información del personaje en concreto. Aparte de sus características aparecen tres nuevas cosas:

-LVL=Nivel actual del personaje que representa la categoría del personaje. Los personajes iniciales ya vienen con algunos niveles, pero si te has creado unos nuevos comenzarás con el nivel mínimo.

-Exper=Experiencia que tiene el

personaje. Su incremento hará que el personaje sea mejor dentro de su clase permitiéndole subir niveles. Cuanto mayor nivel tengas, más experiencia te pedirán para subir de nivel. Para subir de nivel deberás ir a un lugar en el pueblo llamado Review Board cuyo lugar te indicaremos en el mapa del siguiente número, si no lo has encontrado antes tú.

-Gold=Oro. Dinero que posee el personaje en ese momento. Con él podrás comprar más equipo y objetos en la armería de Garth, también indicada en el mapa. Puedes conseguirlo robando a los bichos que vayas matando o bien abriendo peligrosos cofres protegidos por trampas y enemigos, que además pueden tener algún objeto que no siempre reconocerás.

En PC podrás también prestar todo o parte del oro del personaje a otro que le haga falta con las opciones:

Pool gold
Trade gold

Dando a Continue o a cualquier otra tecla según el ordenador pasarás al menú de objetos del personaje. Si no hay nada entre el número y el nombre del objeto significará que no está puesto pero que puede ser cuando quieras. Si aparece +/* quiere decir que está siendo usada en ese momento. Por

supuesto el uso de los objetos está relacionado con la clase del personaje, p.e. casi todas las armas y armaduras están negadas a los magos, todos los instrumentos son para el bardo, etc...

Después hay un apartado en el que se indica los grados de conocimiento en las distintas clases de magia. Estos grados sólo los poseen los magos e irán subiendo subiendo según el nivel y pagando un dinero adicional en el Review Boar. Cada grado te permite conocer más hechizos de la clase de magia a la que pertenezca el personaje (hay 7 grados por clase de magia y un total de 79 hechizos).

En Spectrum verás debajo una opción que dice Choose E,T,D,P:

-E: Equipar. Un objeto que puedes usar te lo podrás poner pulsando el número del objeto. Si pulsas 0 todos los objetos puestos pasarán a no estarlo.

-T: Intercambiar. Sirve para dar oro u objetos a otro miembro de tu pandilla.

-D: Dejar. Tirar un objeto.

-P: Juntar. Todos los objetos darán su oro al personaje que estés usando.

En PC bastará con pulsar el botón

del objeto y aparecerá un menú con las opciones:

Trade the item
Equipe/Unequipe the item
Use the item
Drop the item

NOTA: Se puede llevar puesto un objeto pero no estar usándolo.

Para salir de este menú se debe pulsar Done o "." según el ordenador.

TECLAS DE ACCIONES:

A= Subir. A través de un agujero o trampilla (PC).

B= Canción de bardo (te pedirá la posición del bardo). Dispone de 6 canciones, cada una de efectos positivos sobre el grupo.

1. Falkens Fury = Tus personajes pegan más.

2. Seekers Ballad = Luz mágica.

3. Wayland Watch = Menos posibilidades de que los enemigos te ataquen.

4. Badhr Kilnfest = Restaura condición de los personajes.

5. Traveller Tune = Armadura mágica a los personajes.

6. Lucklaran = Menos posibilidades de activar trampas del suelo.

C= Lanzar Hechizos (te pedirá la posición del mago). Debemos

poner la abreviatura del hechizo.

D= Bajar. A través de trampillas.

E= Subir (Sp).

I= Avanzar sin atravesar puertas (Sp).

J= Giro de 90 grados a la izquierda (Sp).

K= Avanzar una casilla (Sp).

L= Giro de 90 grados a la derecha (Sp).

N= Nuevo orden del grupo. Sólo los tres primeros personajes del grupo pueden luchar, los demás sólo podrán cantar, lanzar hechizos o usar objetos. En Sp debes dar el orden entero del grupo, en PC indicas el nuevo lugar de un personaje y los demás se correrán un puesto si fuera necesario.

P= Atacar a alguien de tu grupo (incluido alguna criatura que se te haya unido durante el juego). ¡OJO!, no es ninguna tontería, puede ser útil.

T= Pausa (PC).

U= Usar un objeto de algún personaje (te pedirá un personaje).

V= Sonido on/off (PC).

Z= Convocar un Stone Elemental.

Se unirá a tí en el lufar del Special (S). Sólo sirve en la ciudad (PC). Te será de gran ayuda al principio y no te costará ni dinero ni puntos mágicos.

. = Pausa (Sp).

Cursores = 8 avanzar, 4 girar izqda, 6 girar dcha, 2 media vuelta (PC).

F1-F6 = Función especial del personaje (si en el puesto 3 hay un bardo, F3 servirá para cantar como la tecla "B" sin tener que indicar el personaje (PC).

SPC: Acelerar los mensajes de la ventana de acción (PC).

Ratón = Sobre la ventana de gráficos la mano del ratón se

transforma en una flecha según la zona que indica el movimiento a hacer (giro, etc...).

LUCHA.

En la ventana de gráficos aparecerá el gráfico de los enemigos, si hubiera más de un grupo sólo pondría el del primero. En la ventana de acción aparecerán las opciones de atacar o huir (Fight o Run). No siempre te dejarán huir.

Si no consigues huir o decides luchar, se te ofrecerá por orden a cada personaje las condiciones de:

-Party attack = Atacar a un miembro del grupo (incluso uno mismo).

-Attack foes = Atacar a los enemigos (si hay varios grupos

COLABORACIONES

A Través del Espejo se mueve gracias a las colaboraciones de algunos de sus lectores que desinteresadamente nos remiten artículos, dibujos, comentarios de programas, juegos de rol, mesa, etc... para que nuestro fanzine pueda continuar en la brecha.

Todos los lectores te ruegan a tí que te gustaría comentar ese juego, a tí que te gustaría dar tu opinión sobre cualquier tema, o a tí que eres un experto en ese campo, que nos envíes sin más tardar algo que puedan devorar nuestros ojos. Si quieres ver tu nombre impreso en el sumario, sólo tienes que escribir.

deberás indicar a cual de ellos, pero sólo a los dos primeros).

-Defend= Defenderte.

-Use item= Usar un objeto (sólo durante el combate).

-Cast spell= Lanzar un hechizo (sólo magos).

-Bard song= Cantar una canción (sólo bardos y durante el combate).

-Hide in shadows= Escondarse en las sombras (sólo hobbits).

Cuando termines de dar las órdenes se te mostrará el resultado del combate. Si ganas te darán una recompensa en experiencia y oro (los muertos no reciben nada). El oro puede estar encerrado en un cofre. En este caso debes tener cuidado ya que todos los cofres tienen trampas en las cerraduras más o menos fuertes. Puedes abrirlo simplemente y recibir el daño de la trampa, intentar examinarlo para descubrir el tipo de trampa y desactivarla después (generalmente un ROGUE), desactivarla con algún hechizo, probar a desactivar una trampa al azar o pasar del cofre y quedarte sólo con la experiencia.

Pero no todos los bichos que te encuentres lucharán contigo, algunos querrán unirse a tu grupo para ayudarte. Si los aceptas aparecerán en la ventana de información en el puesto "S". A la hora del combate atacarán siempre al primer grupo. Si no lo aceptas puedes lucar con él o pasar de él.

Información adicional sobre la ciudad: Las tabernas son un buen lugar para comenzar tu aventura y conseguir información esencial sobre la ciudad.

¡Hasta la próxima!. No desesperéis, en el siguiente número daremos información de la ciudad, el mapa, la lista de hechizos y el nombre de las calles.

PD: Para dudas adicionales del juego sobre temas tratados escribid a:

Club de RPG & Estrategia
FORCE MAJEuRE
C/Wenceslao Martínez Nº20
Linares 23700 Jaén. ■

*Los Maestros del ROL
BURBOS FORCE MAJEuRE.*



STORE SOFTWARE

Aventuras Conversacionales.

SPECTRUM CINTA:

- 001 HERESVILLE- WAZERTOWN WORKS- 150 Ptas.
Sólo texto. Terror. Muy buena.
- 002 EXCESSUS- WAZERTOWN WORKS- 150 Ptas.
Sólo texto. Parapsicología. Buena.
- 003 EL OJO DEL DRAGÓN- WAZERTOWN WORKS (128K)- 300 Ptas.
Fantasía Tolkeniana. Gráficos en cada pantalla. Más de 90 localidades.
- 004 JOHNNIE VERSO- WAZERTOWN WORKS (128K)- 450 Ptas.
Terror. Gráficos en cada pantalla. Más de 90 localidades.
Lo último de WAZERTOWN WORKS.
- 005 EL CABALLERO DEL DRAGÓN DE BRONCE- Daniel Querol-
150 Ptas. Sólo texto. Medieval. Muy apropiada para principiantes.
- 006 LA MALDICIÓN DE LOS MACLEOD- Daniel Querol- 150 Ptas.
Sólo texto. Policiaca. Muy entretenida y jugable.
- 007 ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS- Daniel Querol-
150 Ptas. Sigue el argumento muy fielmente. Gráficos.
- 008 DISAPPERANCE- ADVENCED ADVENTURE CREATIONS-
150 Ptas. Sólo texto. Detectivesca. Sigue las pistas.
- 009 WAZERTOWN WORKS SUPERPRODUCTIONS COMPILATION-
(128K). 600 Ptas. El Ojo del Dragón y Johnnie Verso.
Especialmete recomendado para todos.

DISCO PLUS TRES:

- 010 WAZERTOWN WORKS TERROR PACK- 1000 Ptas.
Heresville, Excessus y Johnnie Verso. Calidad garantizada.
- 011 ALL TIMES PACK- 1000 Ptas.
El Caballero del Gragón de Bronce, La Maldición de los MacLeod,
Alicia en el País de las Maravillas y Disapperance.

Utilizamos discos PANASONIC.

ATENCIÓN:

El pedido mínimo es de 300 ptas a las que hay que sumarle 100 ptas de gastos de envío. No SE SIRVE CONTRA REEMBOLSO. Enviar giro postal o cheque bancario a nombre de Jorge Fuertes Alfranca. Gracias.

-STORE SOFTWARE- C/Órgano, 3 1o 3a. 50001 Zaragoza.

King's

PROBABLEMENTE, EL ACONTECIMIENTO MÁS ESPERADO POR TODOS LOS AFICIONADOS A LAS AVENTURAS GRÁFICAS DE 16 BITS: LA NORTEAMERICANA COMPAÑÍA DEDICADA A LA CREACIÓN DE ESTE TIPO DE JUEGOS, SIERRA ON-LINE, DISTRIBUIRÁ A PARTIR DE AHORA SUS PRODUCTOS TAMBIÉN EN ESPAÑA.

Esta inesperada noticia ha venido inundando literalmente las páginas de todas las revistas del sector, abriendo nuevas perspectivas en las ilusiones de los aventureros españoles, hasta hace poco realmente marginados por las casas de software extranjeras. Su campaña de lanzamientos a este lado del atlántico se inicia con su último y más prometedor trabajo King Quest V, rápidamente seguido por otras creaciones que han estado disfrutando de la simpatía de los usuarios americanos desde hace ya algún tiempo: Space Quest IV, y casi toda la saga de Larry. Ocurre que, dada la importancia del

usuario al adquirir legalmente copias originales de estos productos, Sierra On-Line sufre en nuestro país de una pavorosa red de comercialización pirata que podría bien quedar deshabilitada, o bien destruir la vía legal. No obstante, es esta una matización que queda lejos de nuestra intención original: hechar un vistazo al tan esperado King Quest V.

La serie King Quest sorprenderá a los iniciados por su larga historia. El primer programa KQ se comercializó a principios de los 80, y lógicamente esto es algo que se nota. Dudo mucho que un jugador que acabe de introducirse en estos ambientes aventureros disfrute

Quest V



jugando a aquellos primeros esfuerzos: la resolución era bajísima, la jugabilidad bastante escasa, y la presentación general del programa (lo único que parece interesar hoy día a las distribuidoras) realmente pobre. por el contrario, los que disfrutaron en

su día con la primera parte KQ todavía acarician de vez en cuando sus ficheros e incluso los hay que acompañan a Graham en sus excitantes incursiones. Se podría decir que el KQ es a los 16 bits lo que The Hobbit a los de 8.

si, en cambio. Todo tipo de usuarios lo encontrarán hermoso, jugable, adictivo, interesante y, cuanto menos, digno de hecharle un vistazo. Los poseedores de una tarjeta gráfica VGA apropiada podrán regalarse la vista con unas impresionantes imágenes de 256 colores, comparables, debido a los tonos pastel que la composición emplea, a las más sugerentes acuarelas. El sonido es bastante aceptable si tu unidad no cuenta con ningún dispositivo adicional que lo mejore en medida alguna, pero si esto no es así, tu habitación se llenará con los ritmos armónicos de decenas de distintas melodías. Además, tanto la presentación -ya sea externa o en el juego en sí- como los textos y la ambientación general son realmente muy buenos... Así pues, ¿estamos ante una obra de arte?

Comprometedora pregunta que es difícil de responder. KQ es una superproducción ideada para barrer el mercado. Los gráficos son un estupendo reclamo para todos

aquellos que hasta ahora jamás se habían sentido atraídos por este otro género de las aventuras gráficas, y como ya hemos dicho, todo parece indicar que sí lo es, pero sin embargo, hay un par de detalles que comentar: KQ es en realidad muy distinto al resto de las producciones de la afamada Sierra On-Line. Aquí se abandona el tradicional sistema de

teclear frases para expresar lo que queremos hacer y se recurre a otro, mucho más cómodo y efectista, basado en el empleo de íconos controlados por ratón. Si pulsamos el botón derecho de nuestro ratón el cursor cambiará hasta un máximo de cinco veces para mostrarnos el ícono que hará que andemos,

examinemos cosas, hagamos acciones -tan dispares como abrir una puerta, empujar algo o beber agua de un manatíal; todo con la misma acción!, hablemos con los personajes o usemos el objeto de nuestro inventario seleccionado. Adicionalmente, es posible desplazar el cursor hasta la parte superior donde accederemos a una



ventana desplegable desde la cual podremos grabar la partida, seleccionar los modos del juego (con o sin sonido, movimiento rápido o lento, y etc) y muchas otras cosas. Una vez tengamos el icono escogido, pulsamos el botón izquierdo y Graham se esforzará en realizar aquello que le hayamos ordenado.



Este sistema, a nuestro juicio, es bastante más insulso que el tradicionalmente empleado por Sierra On-Line. Parece que esta compañía ha querido subirse al caballo de los juegos de Lucasfilm y, según nosotros, ha estropeado un sistema de juego muy competente. KQ es el programa que enganchará a más de una persona que hasta ahora no quería ni oír hablar de juegos de este tipo, pero los más veteranos, echaremos de menos aquellos viejos modos, al parecer obsoletos por resultar demasiado complicados. La cosa se comprende, imagináros si cada vez que quisiérais habrir una puerta tuviérais que teclear ABRIR LA PUERTA, ¡y letra a letra, además!. Es una tarea ardua y laboriosa a la que no tendría que rebajarse ningún ser humano. Esta parece ser la opinión de las actuales distribuidoras, y en ATDE nos preguntamos, ¿sabrán realmente quién compren y juegan las

aventuras?

En resumen, todo un juego, sin lugar a dudas, si te gustan las aventuras gráficas, pese a lo dicho, tu dinero no tendrá mejor inversión que este King Quest V, disponible además en castellano.

Aplaudimos desde aquí a MCM por traernos las nuevas producciones de Sierra On-Line, y esperamos que iniciativas como esta sigan apareciendo en nuestro país. ■

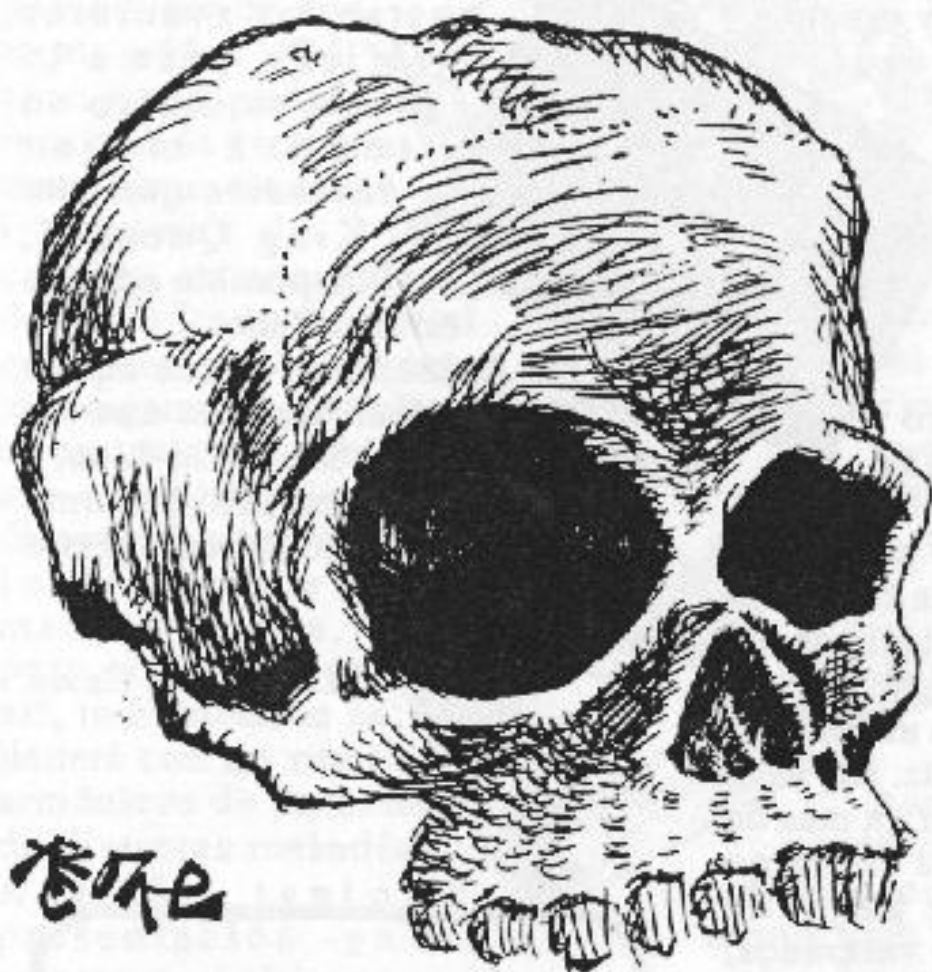
Carlos Sisí Cavia.

**ANÚNCIESE
POR
MÓDULOS.**

* * *

¡ES FÁCIL!

LOS JUEGOS POR CORREO



Seguramente todos sabéis ya, o al menos os podéis imaginar, cómo son los juegos por correo. Su mecánica es muy sencilla:

Basicamente consiste en que el jugador escribe la serie de acciones que quiere realizar y las envía por carta al director de juego, maestro de fantasía o como se llame el que dirige el tema. Este analiza las instrucciones del jugador, tiene en cuenta los efectos que las mismas producen en el juego y envía los resultados de sus acciones al jugador, junto con la descripción del lugar donde el mismo se encuentra y que le haya pasado,

más los valores de todos los indicadores del personajes (su vitalidad, los objetos que lleva, la energía que le queda... lo que sea).

Y eso es todo. Por lo demás, son casi lo mismo que un conversacional o un juego de rol. Cada jugador puede tener un objetivo o ser este el mismo para todos, dependiendo del argumento, su personaje tiene unas características que determinan lo

que puede o no hacer, etc...

Al empedernido jugador de rol le puede parecer que esta es una forma muy lenta de jugar y además, lo que es peor, no tienes al master cerca para protestar, criticarle constantemente, golpearle. Y además, el master toma las decisiones sin que se le pueda vigilar y aconsejar en el momento en que lo está haciendo (mal). Tranquilos, a todo se acostumbra

Hablemos un poco de las ventajas que los juegos por correo ofrecen. En primer lugar, poder decidir el momento que más nos convenga para dedicarles un poco de tiempo, sin tener que depender de un grupo para jugar. Si al llegar a las tantas de la madrugada a casa no tienes sueño, pues nada, ponte a escribir las acciones que vas a realizar en este turno de juego. Otra ventaja es que, en la mayoría de los casos, no estamos limitados por el

"PARA JUGAR SÓLO SE NECESITA PAPEL, BOLÍGRAFO, SELLOS Y ALGO DE IMAGINACIÓN."

uno. El que sea una forma de juego más lenta no quiere decir que tenga que ser menos divertida o interesante. Al aventurero-conversacional le puede chocar un poco el tener que decidir una larga serie de instrucciones sin poder saber el resultado de cada una de ellas tras ser ejecutada. Esto es un pequeño problema que puede ser resuelto con ordenes condicionales (Si al hacer esto, ocurre aquello, entonces X. En caso contrario, Y.) o simplemente pensando bien lo que se quiere hacer para que no haya ese tipo de dudas.

vocabulario, como en los conversacionales. Los directores de juego entienden todo lo que escribas, o por lo menos lo intentan con mayores probabilidades de éxito que el mejor parser (excepto casos deshauciados en cuestión de caligrafía). Además los JPC dan la oportunidad de ponerse en contacto con gente de lugares lejanos y, lo que es peor, llegar ha hacer amigos que de otra forma nunca se podrían haber conocido. Y todavía hay más: para jugar sólo se necesita papel, bolígrafo, sellos y algo de imaginación, aunque estas sean cosas que no están al alcance de

todo el mundo, al contrario que los ordenadores y los dados de veinte caras.

Bromas a parte, los JPC están muy extendidos por otros países, así que algo deben tener. Si no han probado ninguno, ¿a qué estás esperando? Si lo has hecho y no te ha gustado, peor para tí.

En España hay pocos JPC y están todavía empezando a desarrollarse, veremos lo que ocurre dentro de un tiempo.

Esto es lo que se puede encontrar por aquí:

-LIBERTAD O MUERTE de la empresa Sildavia. Actualmente está parado mientras su creador José J. Chambó Bris cumple el servicio militar. Usa un sistema de juego basado en el de la compañía anglosajona KJC GAMES, que consiste en dar las órdenes mediante unos códigos de letras y números que luego son introducidos en un ordenador para ser procesados. Es el ordenador el que lleva el control del juego bajo la supervisión del master. A pesar de la limitación de acciones que este sistema supone, está muy bien estructurado y se complementa con un boletín que incluye la clasificación actual de cada uno de los jugadores, una sección de "Gritos de Guerra" y otra de contactos entre participantes (cuyo

número máximo es de setenta). El manual de juego bastante claro y la presentación de toda la documentación muy buena. Antes de suspenderse temporalmente el juego estaba todavía en periodo de prueba, pero aun así merecía la pena jugar. El juego en sí estaba ambientado en un asteroide lleno de cráteres sobre el que los jugadores deben luchar hasta que sólo quede uno.

Sildavia

José J. Chambó Bris

Catedrático Mercer, 10-1-2
46680 ALGEMESI (Valencia)

-¡ENGARDE! Su objetivo es ascender en la escala social del siglo XVII dentro del ambiente de las novelas de Alejandro Dumas. Tiene una larga lista de espera, y hasta que un jugador no abandone no puede entrar el siguiente. **¡TOUCHDOWN!** Simulación por correo de un partido de fútbol americano. Se interpreta el papel de entrenador de un equipo. Disponen de un fanzine titulado "Les Liaisons Dangereuses". Su dirección:

Miguel Antón Ridríguez
C/Camelias 95, bajos 1.
08024 Barcelona.

-PENDRAGON. Situado en el ambiente de la corte del rey Arturo y sus caballeros. Tiene un máximo de 40 jugadores y el resto debe de

estar en lista de espera hasta que haya una vacante. El reglamento está basado en el juego de mismo nombre de la editorial Chaosium.

-DOWNFALL. Ambientado en la Guerra del Anillo y basado en las obras de J.R.R. Tolkien. El número máximo de jugadores por partida es ocho. Si estás interesado escribid a:

Sergio Escuriet
C/Hurtado 35, 2º 2ª
08022 Barcelona

-SUPERS. Todo un ambiente de comic-book. Podemos representar a un superheroe o un supervillano, al que creamos nosotros mismos repartiendo un número de puntos para definir sus poderes, características físicas, ambiente familiar, guaridas secretas y vehículos, ayudantes, pertenencia a un grupo, zona de la ciudad donde vive, puesto de trabajo y nivel social, en fin, todo. Si nuestro personaje progresa, además de colección propia de comic puede llegar a tener película basada en sus aventuras. El juego tiene una buena presentación, con un manual de presentación de personaje muy completo. Si os interesa escribir a:

Jordi Lorita i Moles
C/Deu i Mata 112, 1º 2ª
08029 Barcelona

-LAS LEYENDAS DE UZEL.

El sistema para crear un personaje y jugar es bastante sencillo. Las descripciones y mensajes que se reciben crean un buen ambiente. Prácticamente acaban de empezar, tras unos comienzos bastante irregulares hace ya algún tiempo, pero parece que al fin el juego va a empezar a funcionar a buen ritmo. El manual de introducción al juego es completo y fácil de entender, y viene acompañado de un mapa gigante para guiarnos por tierras de uzal y un bestiario con la descripción de todas las criaturas con las que nos podemos encontrar. Si deseáis jugar o recibir más información:

PHANTASY
C/Sangenis, 71-73, 10-A
50010 Zaragoza

Y eso es todo. Seguramente no están todos los que son, pero con esto ya os podéis hacer una idea de lo que hay hasta ahora.

Por último, comentar que el inconveniente más grave y desesperante que tienen los JPC es el Servicio de Correos, pero eso ya es otra historia...■

Angel Fernández García.

THE ADVENTURE GAME TOOLKIT.

ATDE echa un vistazo a uno de los campos más desconocidos del género de las aventuras: parsers para PC



Uno de los mayores atractivos con los que cuentan los poseedores de un Spectrum es, sin duda alguna el maravilloso parser que la británica Gilsoft puso a nuestra disposición hace bastante tiempo. Potente, cómodo, sencillo, versátil... Con esta soberbia utilidad (denominada usualmente PAW) los aventureros de todo el mundo estaban de enhorabuena: sus

reverberantes imaginaciones podían verse finalmente encauzadas hacia fines prácticos sin requerir para ello conocimientos de lenguaje de programación.

Este tipo de utilidades, desgraciadamente, no abundan en otros modelos de ordenadores. Se sabe de la existencia de varios sistemas de creadores para Amiga, PCs y compatibles, pero ninguno parece estar a la altura del anciano PAW. Además, o bien son difíciles de encontrar por estar ya obsoletos y completamente descatalogados, o fueron retirados por sus distribuidores del mercado por resultar enormemente caros para el usuario y, por lo general, carentes de todo interés. Y si esto ocurre así es porque, en honor de la verdad, con estas utilidades nuestros grandes ordenadores de 16 bits no llegan a la altura de los viejos modelos Spectrum. De todas estas

importantes (cuanto menos) erramientas, en ATDE hemos seleccionado una al azar y establecer un criterio objetivo y definir un punto medio de calidad. Ignoramos si otros creadores resultarán de mayor o menor interés o si serán más o menos potentes.

THE ADVENTURE GAME TOOLKIT sorprende por sus cauces de distribución. Utiliza un sistema (denominado Shareware) que, me comentan, está teniendo mucho éxito en los Estados Unidos. Una copia del producto llega hasta ti por medio de BBSs o

"Nuestros grandes ordenadores de 16 bits no llegan a la altura de los viejos modelos Spectrum."

bien por vías poco legales, y tu lo examinas y decides si te gusta o no. En caso afirmativo haces efectivo el importe del producto en cuestión y lo envías

por correo a la dirección especificada en el programa. Las instrucciones aparecen en forma de fichero y pueden ser listadas en impresora obteniendo con ello un útil, bien redactado documento de cerca de 90 páginas. Además se incluye una introducción al parser y tres aventuras de ejemplo para que te agas una idea de lo que AGT puede hacer realmente. Todo un sistema de venta por correo que, no lo dudamos sería un rotundo fracaso en nuestro país.

Si hechamos un primer vistazo al programa, vemos que no tiene absolutamente nada que ver con parsers como el PAW. AGT no es un programa que te permita, con el uso de munos, ventanas, o algo parecido, ajustar las opciones de un juego para crear uno propio. No existe en definitiva un programa creado que sea cargado en memoria y, desde el cual, el usuario pueda escribir su aventura (como ocurría con el PAW). AGT es en realidad un grupo de ficheros que pueden ser alterados o bien re-escritos en su totalidad (con un procesador de textos por ejemplo) y que, todos ellos se complementan para crear el escenario de tus lucubraciones mentales. De este modo, un fichero con apellido .CMD contendrá los "conductos" (denominados aquí "meta-language commands") que la aventura emplea. Uno llamado .MSG contendrá los mensajes, y un tercero .DAT será empleado para

albergar las descripciones de las localidades. Si tecleamos estos ficheros atendiendo a unas reglas ampliamente explicadas en el manual, podemos tener una aventura que funcione con un cargador especial que se adjunta con el programa. Por ejemplo, en el fichero .DAT tecleamos (podemos usar una orden EDLIN para abrir el fichero o bien usar un procesador, como decíamos que admita el grabar los textos en formato ASCII) -recordar que contenía las descripciones de las localidades-

ROOM23— Top of cliff

NORTH 14

END_ROOM

Y luego:

ROOM_DESCR 23

You are standing near the edge on the top of a cliff.

END_ROOM_DESCR

Ahora tenemos creada una localidad número 23 desde la cual se puede ir al este para llegar a la 14. Los "meta-language commands" son realmente potentes. Aquí es posible definir un objeto indicando todas sus localidades -si es bebible, empujable, leible, abible o cerrable y etc, etc- y luego el intérprete lo incorpora y lo trata en consecuencia. Ocurre lo mismo con los personajes (con este procesamiento los hábiles de aventura, hay establecido un límite de 250 objetos y 100 personajes), donde es posible especificar si un

personaje es hostil, si es delgado (?), si es hombre o mujer, en que habitación se encuentra, que quiere, que dice y que hace... Un ejemplo práctico lo explica mucho mejor.

CREATURE 301

OGRE

TERRIBLE

There's a terrible ogre nearby here.

LOCATION 9

WEAPON 205

THRESHOLD 5

TIME_THRESH 5

MAN

HOSTILE

CREATURE_SYNONYMS

BEAST.

END_CREATURE

Y puede suceder igual para un objeto:

NOUN 218

Radio

Portable

There is a portable radio here.

MOVABLE

WEIGHT 10

SIZE10

NOUN_SYNONYMS DIAL
DIALS KNOB KNOBS.

PLAYABLE

TURNABLE

END_NOUN

Como se puede ver, en la misma entrada se especifica el peso, el volumen, si es "tocable", "accionable" e incluso se define

que hay un "dial" que a todas luces se podrá mover para escuchar nuestras melodías. Esto da una filosofía distinta a la de parsers como los ya comentados, pero que funciona bastante bien y que te permitirá crear aventuras bastante aceptables con las que entretener a todo aquel que te preste la suficiente atención. Tiene el gran inconveniente de que no admite gráficos ni nada que se le parezca, pero según tengo entendido, el programa fuente de esta AGT está escrito en PASCAL y puede ser manipulado por personas entendidas en el tema para permitir que el intérprete mezcle gráficos con textos (los gráficos podrían hacerse con cualquier editor). No

obstante, esto es algo que se nos escapa a casi todos y no debe ser considerado como una posibilidad lógica. En resumidas cuentas, AGT no está a la altura de los ordenadores para los que ha sido creado. Una aventura hecha con nuestro PAW en Spectrum superaría con creces cualquier producto de PC realizada con este AGT. Es por esto un programa decente, sin grandes pretensiones, que te divertirá un tiempo sin llegar nunca a emocionarte. ■

Carlos Sisi Cavia.

CORREO

La redacción de este fanzine ha cambiado recientemente de dirección. Se ruega a todos los lectores que remitan toda la correspondencia relacionada con él a la siguiente dirección:

A Través del Espejo
C/Órgano, 3. 1. 3.
50001 Zaragoza

En caso de giro postal, a nombre de Jorge Fuertes Alfranca. Las cartas enviadas a la antigua dirección serán igualmente atendidas aunque tardarán un poco más.
Muchas gracias.

Como mapear una aventura y no perderse en el intento (I).

E

n esta serie explicaremos como mapear una aventura y que vuestro mapa no sea un caos total.

Empezemos dando unas líneas generales de como debéis organizar el mapa según el tipo de aventura a la que os enfrentáis y de como debéis marcar en él los objetos y los problemas. En números posteriores daremos trucos para mapear laberintos de todo tipo (ilógicos, que desaparecen objetos...).

Sin más preámbulos comencemos:

1. La primera partida.

Cuando te enfrentes por primera vez a una aventura deberás estar

acompañado de lápiz y papel y bastante tiempo.

Empieza por pasearte por el juego mapeando todo y apuntando los objetos que encuentres. El mejor mapa es el de los cuadrados unidos por líneas, en cada cuadrado escribe el objeto/s que hay y todo lo que veas de interés. Una de las cosas más importantes es la brújula. Dibujala en una esquina de la hoja, y así no tendrás confusiones de este y oeste.

Ahora habrá que examinar el juego y ver si tiene gran cantidad de subidas y bajadas, por que si es así deberemos variar la brújula de esta forma:



Pero si en cada altura hay gran cantidad de localidades que las superiores te impiden ver las inferiores deberás recurrir al mapa por alturas, osea, hacer un mapa de cada altura por separado.

Los personajes, si se mueven, deberemos indicar que existen y poner en una hoja su inventario inicial, pues no podremos poner en el mapa donde están pues siempre varían de localidad (a no ser que siempre los encuentres en el mismo sitio al comenzar una partida). Ejemplo:

Hazard en Johnnie Verso.
Optimus en El Ojo del Dragón.

Si encontramos un problema deberemos apuntarlo también en el mapa (si el problema es estático, porque sino no deberemos apuntarlo, pues varía de localidad).

Ejemplo de problema no estático:

Un personaje que nos requiere un objeto para ayudarnos, ese personaje se moverá y el programa que lleva consigo también.

Gregor en Johnnie Verso.
Joe en Johnnie Verso.

2. Diferencias en las conexiones.

En una aventura no sólo existen las direcciones del compás, sino que tenemos también; subir/bajar,

entrar/salir... También hay puertas que nos impiden acceder a diferentes localidades, por lo tanto deberemos diferenciar todo esto en nuestro mapa.

Para entrar/salir yo uso: $\langle \equiv \rangle$

Para entrar/salir con una puerta que nos bloquea el paso: $\langle \equiv \rangle$

Para subir/bajar: $\langle \equiv \rangle$

Para subir/bajar con una puerta que nos bloquea el paso: $\langle \equiv \rangle$

Así mataréis dos pajaros de un tiro, pues además de marcar las conexiones apuntaréis un problema (que es esa puerta bloqueándonos el paso).

Bueno, por este mes ya es bastante, en el próximo empezaremos en el proceloso y difícil campo de mapear un laberinto. Abur.

JON.

3DSOFT

-Hola, para empezar me gustaría que me dijese quiénes formáis 3PSOFT y la función que desempeña cada uno.

Hola. De momento somos:

Programadores y grafistas de Spectrum: Alfonso y David Pérez Martínez, José Ruiz Cristina, Carlos García de Paredes, Pablo Jordi Atienza y Beja Soft (Rat Rattus I y Redneck).

Programadores y grafistas de PC: Carlos Martínez Aguirre y Alberto Ruiz Cristina.

Programador para AMIGA: Luis Navalpotro Herrero.

Programador para Spectrum y redactor de instrucciones: Antonio "TONY \$" Peláez Barceló.

Además contamos con la colaboración especial de Ricardo Oyón, Hispanis Adventures y otros destacados aventureros.

-¿Cuál fue la causa por la que decidisteis penetrar en este difícil mundo como es el de la creación de aventuras conversacionales?

Por dinero, mujeres y ver mundo. Como de momento hay poco de eso, pues intentamos pasárnoslo

bien, ya que hacer aventuras es difícil, cansado y heroico, pero compensa luego ver tu aventura y poderla jugar.

-¿Qué aventuras habéis realizado? ¿Cuáles están a la venta? ¿A qué precio?

Para Spectrum hemos hecho JUANITO EN BUSCA DE SU BALONCITO (gratis con cualquier juego nuestro); PALACE HOTEL (versión mejorada), NICK TRACY, D-37, (estas tres a 425 ptas. incluso gastos); RAISLIN, LA ISLA DEL TESORO, (a 450 ptas. ambas, pues son de dos partes).

Para Spectrum 128 (a punto de salir, las estamos mejorando): LA ESTACIÓN Y RESCATE (450 ptas).

Para PC: LA LLAVE PERDIDA y ORFEO Y EURIDICE (consultad precio [poco más de mil ptas.], pues estamos llegando a un acuerdo de distribución y el precio no es fijo aún; la que vendemos es ORFEO Y EURIDICE, regalando la otra al comprar ésta).

-¿Cuáles son vuestros más inmediatos proyectos de cara al

futuro?

Brevemente (porque todos no cabrían en la revista) os puedo decir que vamos a sacar la segunda parte de LA ISLA DEL TESORO, puesto que en la primera no se acaba..., se está programando ya una nueva aventura para PC, intentaremos pasar a Amiga el ORFEO Y EURIDICE, en el verano vamos a completar un proyecto ya antiguo: SILVERSWORD (tema mágico, pero original en cuanto a gráficos), un juego de misterio y terror para 48K: LA ERA OSCURA, acabaremos un juego basado en un personaje del JUANITO, llamado GALLINO JONES, sacaremos más números de nuestro fanzine bimensual "El Aventurero" y lo haremos por imprenta y, por último, traduciremos un nuevo parser inglés: ADVENTURE BUILDER SYSTEM, de Tartan Software.

-¿De qué forma distribuís vuestras aventuras? ¿Recibís alguna clase de subvención por parte de alguna revista, empresa o del Estado?

En cuando a lo de subvenciones la respuesta es fácil: NO. En todo caso tendríamos los beneficios de "El Aventurero", pero repercuten los gastos que hacemos en él; de todas formas no descartamos que algún día nos den una subvención o que alguien nos de un amable donativo.

La forma de distribuir las

aventuras es "vía correo" o sea, si tú quieres una, mandas un giro o un cheque (de algún banco que tenga sucursal en Madrid, o si no añades trescientas pesetas al precio total) o contra reembolso (que sale por un ojo de la cara, pero también lo hacemos así) y nosotros mandamos los juegos, previa comprobación de que funcionan a la perfección, en un sobre acolchado (sellados los juegos en cassette y muy protegidos los de PC) con detalladas y personalizadas instrucciones y mucho más que aquí no cabe.

De todas formas, es bastante posible que los juegos de PC no los distribuyamos personalmente, sino que lo lleve una empresa especializada.

-¿De qué medios disponéis para realizar vuestras aventuras? ¿En que ordenadores las realizáis?

Para Spectrum utilizamos el PAW, aunque no descartamos otros parsers; para PC hemos elaborado un método por basic que exige dura programación, pero que permite recibir sinónimos e introducir gráficos sacados por Scanner. En ninguno de los casos recibimos inspiración de guapas mozas cual ocurre con ciertos famosos programadores.

-Cómo veis el mercado en España? ¿Y en Inglaterra?

En España se ha establecido el "monopolio" de AD y como ellos mismos saben eso no nos ha beneficiado. En España se han ido sacando aventuras para las tiendas

y nadie se preocupaba de montarse su negocio por correo. A partir de ahora quizá cambie la cosa.

Los ingleses habían perdido el mercado de las tiendas, pero acaba de salir una aventura al mercado sobre "Los Cinco" (LOS CINCO EN LA ISLA DEL TESORO) que puede reanimar el panorama, tampoco olvidemos ~~que ahora~~

surgen con fuerza las aventuras gráficas y esas sí que venden y tienen mucho futuro. La mayoría de las aventuras clásicas las puedes comprar por correo y con un servicio y una educación magníficos (lo sé por experiencia), además

los fanzines de ahí (FROM BEYOND, ADVENTURE PROBE,...) te las comentan con gran rigor y te dan soluciones, mapas,...

-¿Qué opinión os merece AD?
¿Qué os parece que se haya puesto en venta su DAAD?

AD ha dado un impulso brutal a la aventura, pero a todos nosotros nos ha decepcionado la calidad de sus últimas producciones. Ellos se han dado cuenta y van a hacer (eso creo) aventuras gráficas de 16 bits, lo cual puede ser el impulso que los consagre, de todas formas necesitamos más compañías profesionales que den una nueva visión de la aventura.

Lo del DAAD no nos parece mal

y de hecho estamos negociando para conseguirlo, de todas formas el hecho de que lo hayan regalado a los ganadores del "Concurso de Aventuras" nos ha creado una competencia desigual y además hace mucho que no tenemos noticias sobre ello; de todas formas si alguien quiere hacer un donativo a 3PSOFT se lo agradeceremos y

nos serviría para poder adquirirlo.

-¿Qué os parece "A Través del Espejo"?

Una revista auténticamente profesional sobre la aventura, que necesitamos todos los aventureros y que esperamos siga

en expansión (junto con "El Aventurero", por supuesto) aprendiendo del extranjero o incluso las inglesas aprendiendo de ella.

-Si queréis decir alguna cosa más a nuestros lectores...

Pues les decimos que hemos surgido para dar un nuevo giro a la aventura y que si han hecho alguna, que nos la manden, si no que nos pidan alguna y de todas formas que sigan leyendo este maravilloso fanzine. Hasta pronto... ■

Juan Antonio Rodríguez Artamendi.

NOTA: Por razones ajenas a ATDE no hemos podido incluir una foto de 3PSOFT.

Sir Sigfrid



Tú, Sir Sigfrid de Noreliad,
reinabas tranquilamente
cuando de repente, el
malvadísimo mago Malicius
apareció en tu castillo y te
destronó convirtiéndote en
sapo, y por si fuera poco,
encarceló a Eomyn tu princesa
prometida. Ahora, harto de
comer moscas te decides a
acabar con Malicius, rescatar a
Eomyn, e ir a la iglesia para
casarte con ella. Pero recuerda,
sólo eres un inmundo sapo.

Esta es la historia que nos propone el autor cuando comenzamos a jugar a esta aventura, tras ver un "Copyright" de aventuras AD (suponemos que esta aventura se presentó al concurso). Parece que fue ayer, pero la aventura lleva por fecha el año 1986, programada pues hace 5 años.

Como veis el argumento es el típico "Príncipe estafado rescata bella y tonta princesa para que no se case con el maloso de turno", pero le añade algo de originalidad al hacemos adoptar la forma de un sapo. Esto tiene sus problemas ya que un sapo no puede coger nada, ni llevar objetos, lo cual es desesperante en un principio.

Un elemento muy importante en el desarrollo de esta historia es la separación del día y la noche, cosa que el programa nos anuncia con los mensajes: "Anochece" y "Amanece". El problema, lógicamente, es que por la noche necesitaremos una fuente de luz o nos veremos obligados a pasar la noche durmiendo, cosa que por otra parte restaurará nuestras energías.

En cuanto a los gráficos, lo primero que salta a nuestros ojos es el cursor, que tiene forma de espada. Esto es simplemente una cuestión de gustos,

pero donde esté el cuadradito de siempre... Las ilustraciones son mediocres, no sorprendiéndonos ninguna de ellas salvo por su similitud con las de la Aventura Original como por ejemplo la casa del mago "Grandalfh" (no ha pensado mucho el autor para encontrar ese nombre).

También llaman la atención los GDUs destinados a cada objeto que nos darán una idea gráfica al igual que en la original.

La programación es aceptable, incluyendo una rutina de salidas muy maja.

Los PSIs no son una obra maestra pero cumplen bien con sus funciones.

En resumen, una aventura mediocre, que no llama la atención en ningún aspecto, pero que merece que se le eche un vistazo e incluso que se juegue si te va eso de rescatar princesas. ■

Puntuación: 50%

THE DARK MASTER

-TARIFAS-

1 módulo.....	300 ptas.
1/4 de página.....	500 ptas.
1/2 de página.....	1000 ptas.
1 página.....	2000 ptas.
Contraportada.....	3000 ptas.

Los anuncios los montamos nosotros y sin ningún gasto adicional.

La publicidad se pagará mediante giro postal y por adelantado.

Estas tarifas son sólo durante un número, para más de un anuncio o más de una página, tenemos precios especiales. llámanos:

Jorge Fuertes
(976) 39-64-18

Nuevas formas de programar Aventuras (II)

Recordaréis un artículo que apareció en el número tres de ATE en el que se hacía referencia a un grupo de programadores valencianos que se habían embarcado en la difícil empresa construir un nuevo sistema para el tratamiento de aventuras conversacionales. Esta compañía es SOXENT SOFTWARE, y estamos en condiciones de ampliaros esa información.

Este artículo pretende ante todo informar a los lectores, pero también ha de servir para que, los que quieran hacerlo, envíen sus aportaciones o sugerencias a estos programadores. Podéis enviar las cartas a este mismo fanzine, y nosotros se las remitiremos lo más rápidamente posible. Por favor, no nos pidáis su dirección, ya que no hemos sido autorizados para facilitarla.

El parser, como ya decíamos en el artículo anterior, es un compilador que coge un fichero ASCII o fuente producido con cualquier procesador de textos, con la ventaja de poder pasarlo a cualquier ordenador vía RS232.

El intérprete NO utiliza vectores >VERBO NOMBRE, si no que pretende englobar condiciones evitando su repetición y aumentando su claridad y elegancia. Cada instrucción ocupa siempre 2 bytes: uno para la



instrucción y otro para el dato. El lenguaje no tiene acciones automáticas (este es su primer inconveniente), pero da más libertad al programador.

Existen cuatro tipos de instrucciones:

- 1- Las que se cumplen cuando el intérprete accede a ellas.
- 2- Las condiciones de paréntesis.
- 3- Las condiciones de ;
- 4- Las que se ignoran pero sirven de control o en casos especiales.

Tras este recordatorio vamos con las instrucciones en si:

PRIMER TIPO:

PAU n Hace una pausa de n décimas de segundo, si n=0 se espera pulsación de una tecla.

CLS Borra la pantalla.

MES n Imprime el mensaje n.

DESn Imprime la descripción n.

PON n Activa el indicador o flag n.

QUI n Desactiva el indicador n.

CAM n Lo activa si estaba desactivado y viceversa.

NUM n Introduce el valor n en la pila o stack.

POP n Coge el dato de la pila y lo mete en la variable (que no indicador) n.

PUS n Mete el valor de la variable n en la pila.

SPU Mete en la variable "dato sup." el valor "dato inf." del stack y los destruye.

SPO Sustituye el "dato supe-

rior" por el valor de la variable "ds".

STM Imprime el mensaje que indique el valor del dato de la pila (que se elimina).

STD Lo mismo que STM pero con descripciones.

+ Sustituye los dos datos superiores de la pila por su suma.

- Lo mismo pero por su diferencia, no resta.

MUL Idem con la multiplicación.

DIV Idem con la división.

MOD n Idem con el módulo o resto de la división.

DUP Duplica el "dato sup".

DROP Elimina el dato superior de la pila.

SWAP Intercambia los dos datos superiores de la pila.

OVER Copia el dato penúltimo sobre el último (superior) de la pila.

PO n Mete el valor 0 en la variable n.

VESn Pone en la variable n el valor de la variable x.

INC n Incrementa la variable n.

DEC n Decrementa la variable n.

BUC El intérprete retrocede hasta el PRI correspondiente (bucle).

FIN Finaliza la ejecución y vuelve al parser.

GCL n Avanza hasta encontrar la clave número n.

ABN Aborta la ejecución y vuelve al S.O. o inicializa el juego.

() Avanza hasta encontrar un ()

SEGUNDO TIPO:

(ENN Mira si el personaje está en la localidad n.

(ON n Mira si el indicador n está activado.

(OF n Si el indicador n está desactivado.

(PA pal Si la palabra pal ha sido introducida. Está repetida de forma que pueden haber más de 256 palabras diferentes.

<= Si los dos datos superiores de la pila son iguales.

DEL TERCER CASO:

EN n Como (EN pero del tercer caso.

ON n Como (ONidem.

OF n Como (OF idem.

PA pal Como (PA idem.

PA" n Si la palabra pal ha sido introducida entre comillas.

=F n Activa el indicador n si los dos valores superiores de la pila son iguales (y los destruye).

=P n Continúa si el valor de la pila es igual a n.

=V n Continúa si el valor de la pila es igual a la variable n.

=O n Continúa si la variable n no vale 0.

> Continúa si el penúltimo dato es mayor que el primero en la pila.

PRE n Si la variable n es igual a la variable localidad.

INSTRUCCIONES QUE SE IGNORAN:

SNM n Si No el mensaje n. Es muy útil.

OR OR.

> Cierra (EN, (PA, (ON, (OF y (=

PRI Señala el principio de un bucle.

; Marca para la condición del caso 3.

CLA (Ver GCL n).

OTRAS:

.; pal Sirve como .; pal

ORP pal Sirve como OR . pal

;) Sirve como ;)

(); Sirve como (); en donde () sólo funciona cuando no se buscaba ;

FUNCIONAMIENTO:

El intérprete comienza por el principio y examina instrucción por instrucción. Si es del cuarto tipo lo ignora, si es del primero lo ejecuta y si es condicional sigue este algoritmo:

-¿Precedido de OR y el flag OR está normal? Sí: Continúa el avance.

-No. ¿Se cumple la condición? Sí: Pon flag OR normal y continúa.

-Tampoco: ¿Sigue un ELM n? Imprime mensaje n.

-Después: ¿Viene un OR? Sí: Poner el flag OR anormal.

-No: Avanzar hasta el próximo ; si la condición era del tipo 3, hasta el próximo ; si la condición era del tipo 3, hasta el) correspondiente (teniendo en cuenta que puede

haber paréntesis anidados).

Algún ejemplo:

Empezamos, pongo los comentarios entre asteriscos

VOC:

ABRIR = ABRE CERRAR =
CIERRA PUERTA PESTILLO =
CERROJO PONER = PON
QUITAR = QUITA FINVOC

He definido las palabras

MES:

1 " Muy bien. "

2 " ¡Despista! Ya está... "

3 " No puedes, algo te lo impide "

4 " ¿No te parece absurdo? Pero bueno... "

FINMES

*bandera 1 ON puerta abierta
OFF cerrada*

*bandera 2 ON cerrojo puesto
OFF quitado*

PROG:

(PA PUERTA

.ABRE OFF 1 SNM 2 OFF2
SNM 3 MES 1 PON 1

∴ CIERRA OFF 2 SNM 3 ON 1
SNM 2 QUI MES 1 ;)

(PA PESTILLO

.PONER *no PON* OFF 2 SNM
2 PON 2 ON 1 SNM 1 MES 4

∴ QUITA ON 2 SNM OFF 2
MES 1;)

FINPROG

Suponemos que cada objeto tiene una variable que vale la localidad en la que se encuentra, si vale 0 lo llevas.

Mensaje 7: "Lo llevas puesto"

Mensaje 8: "No lo encuentras"

. COGER . LLEVE N=0 15

Equivalente a no llevado SNM 7
PRE 15 SNM 8 COG 15 MES 1;

LOS VERDADEROS PROBLEMAS DEL PARSER (Seamos sinceros...)

¿Cómo solucionamos casos como COGE TODO? Poniendo en cada objeto esto: (PA COGE . JOYA ORP TODO N=0 9 ELM 7 COG 9 MES 1 ∴ COFRE ORP TODO *y así continuas*

Esto ocupa mucha memoria, se puede hacer:

(PA COGE (PA TODO NUM 0 *empezamos con el objeto 0* PRI DUP SPO = V 20 *var. localidad* DUP NUM 0 SWAP SPU NUM 1 + DUP =P 11 *hay 10 objetos* BUC ; DROP) *resto de coger...*)

Conviene tener una variable que indique el número el núm. de objetos que llevas (si te limita el núm.) o el peso de los mismos. Controlar esto también es un problema.

Otros problemas son: Inventario, compresión de ficheros ASCII, los gráficos (posiblemente se optaría por crear una utilidad por separado tipo "Illustrator".

La mayoría de los problemas lo son por la memoria que ocupa el resolverlos, pero el control de programador es total.